

TRAZOS



Máster Superior en Game Design

Madrid / Online

La Escuela Líder en Artes Digitales

Más de 30 años y 15.000 alumnos formados

En el sector de las Artes Digitales tener un título universitario no aporta nada, lo realmente importante en este tipo de profesiones creativas siempre ha sido la calidad de los Portfolios y Showreels. Por esta razón, en nuestra escuela continuamos apostado por el modelo Learning by Doing, en el que los alumnos aprenden mientras desarrollan distintos proyectos profesionales.

Gracias a esta metodología, a día de hoy, podemos afirmar que una gran parte de los profesionales que trabajan en esta industria comenzaron sus carreras en nuestra escuela.



#1

Primera escuela

La escuela más prestigiosa en Artes Digitales

+15.000

Alumnos satisfechos

Hemos formado a la mayor parte de profesionales

+30

Años de Experiencia

Nuestra escuela comenzó en 1990 con Photoshop

Nuestros Partners

Somos la escuela española con más certificaciones de fabricantes.



Estudia en nuestro Campus de Madrid o en Online

Aprende con las mejores instalaciones del sector educativo o desde cualquier parte del mundo



MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL



Aprende Online

Esta modalidad nos permite eliminar las barreras geográficas y ofrecer la calidad de nuestra formación a cualquier persona de habla hispana de cualquier parte del mundo. Además supone un importante ahorro económico al no pagar por nuestras instalaciones y de tiempo al eliminar los desplazamientos.

- Clases en directo
- Grabación de las clases
- Horarios America / Europa
- Comunidad Internacional
- Certificado Global

Campus de Madrid

Nuestras instalaciones están situadas en un edificio en el centro de Madrid y cuentan con el equipamiento más potente del sector creativo. Esta ubicación privilegiada en la Plaza de España en Madrid te ofrece la oportunidad de disfrutar de todas las actividades culturales y de entretenimiento que solo una ciudad segura, hospitalaria y cosmopolita como Madrid puede ofrecerte.

- Más de 1.200 m2
- En el centro de Madrid
- Con el mejor equipamiento
- En plena Plaza de España
- Todos los servicios disponibles



Presentación

Empieza a diseñar y producir tus propios videojuegos.

El Máster en Game Design se centra en dos ramas de la industria: Concept Art y Videojuegos. El Concept Art es una rama dentro de la ilustración, que se define en bajar un concepto a tierra, para que empiece a tomar forma. Es un modo de utilizar la ilustración para pasar de una idea a una imagen real, para que esta sea mucho más fácil de entender y se pueda empezar a desarrollar. Esta disciplina es el punto de partida de muchos sectores dentro del sector audiovisual como las películas o los videojuegos.

Los videojuegos son la forma de entretenimiento por excelencia en la actualidad, ofreciendo experiencias inmersivas a través de historias interactivas, que permiten al usuario participar activamente en cada fase del juego. Esta industria ha experimentado un crecimiento y evolución exponencial, convirtiéndose en un pilar fundamental del sector audiovisual.

En la primera parte del Máster en Game Design desarrollarás todas tus habilidades como ilustrador en el desarrollo de personajes, props y entornos. Aprenderás las técnicas más utilizadas dentro de la industria y dominarás conceptos como el volumen, la iluminación o la composición a la perfección. Crearás todo tipo de proyectos con los que desarrollar un portfolio potente como concept artist.

Durante la segunda parte del Máster en Game Design aprenderás a diseñar y desarrollar videojuegos a nivel profesional. Crearás tus propios juegos utilizando las herramientas más avanzadas disponibles en el mercado, enfrentándote a diversas tareas durante las distintas fases de desarrollo de un videojuego y colaborando en equipo para construir un portfolio que refleje todas tus habilidades adquiridas.

Duración

10 meses / 600 horas

Horarios

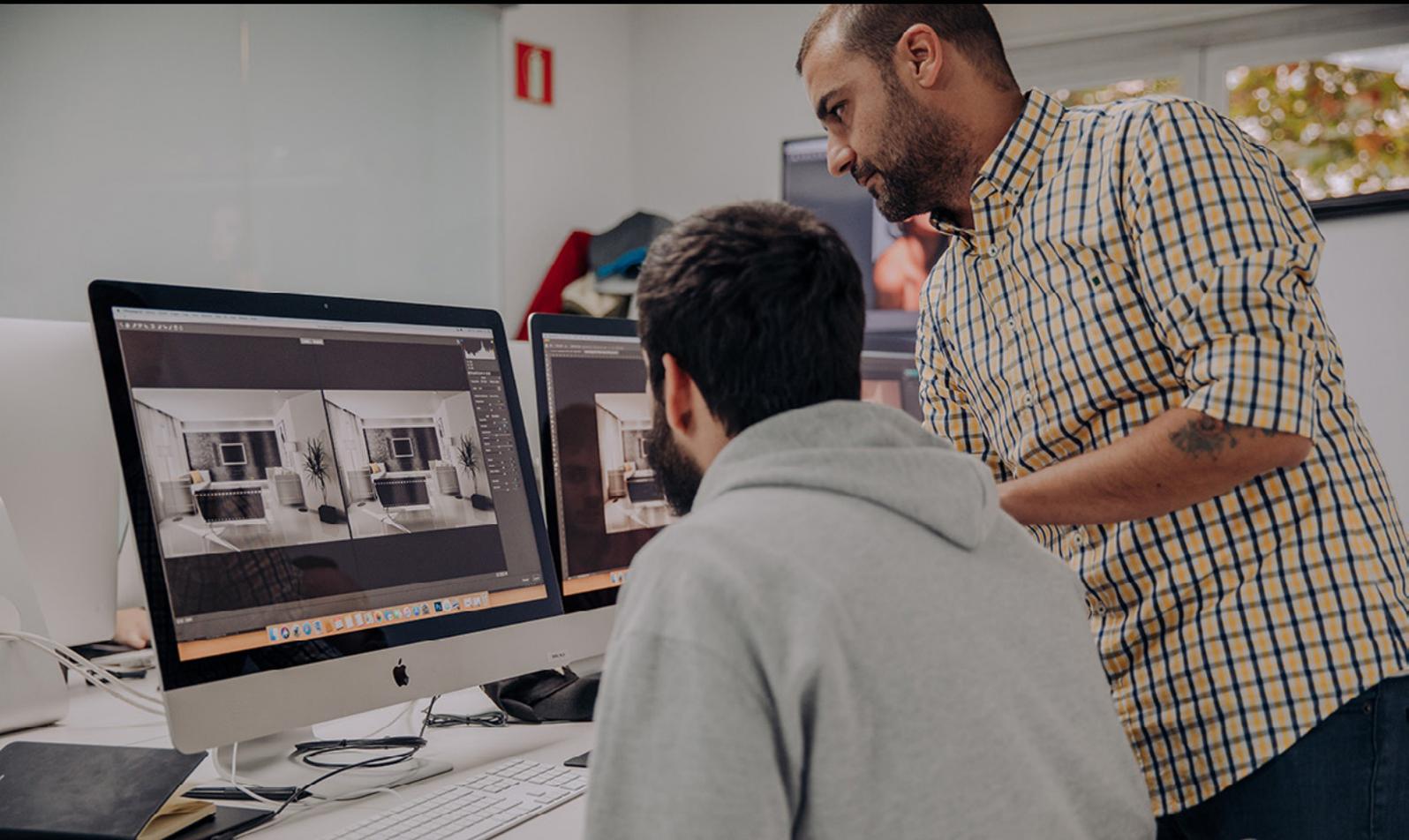
Mañana / Tarde

Comienzos

Octubre / Marzo

Campus

Madrid / Online



Contenido

Controla la industria gaming con el contenido más completo y actual.

Módulo 1

Diseño de Personajes

Este módulo se centra en el desarrollo y diseño de personajes para concept art, comenzando con la importancia de la documentación y las referencias. A través de una serie de ejercicios prácticos, los estudiantes aprenderán a crear thumbnails y siluetas efectivas, estudiarán la anatomía humana avanzada, diseño de ropa, armaduras, partes mecánicas y armas.

- Uso de documentación y referencias.
- Thumbnails y siluetas para diseño.
- Anatomía avanzada y proporciones.
- Diseño de ropa y armaduras.
- Técnicas de aplicación de color.
- Introducción al photobashing.

Módulo 2

Animales y Criaturas Fantástica

Explorando el reino de lo imaginario, este módulo introduce a los estudiantes en el diseño de animales y criaturas fantásticas. Desde el estudio de la anatomía animal hasta la creación de seres mitológicos y exóticos, los participantes aprenderán a combinar elementos reales con fantasía para diseñar criaturas únicas y cubrirán técnicas para desarrollar texturas y pelajes.

- Documentación para criaturas fantásticas.
- Diseño de criaturas con thumbnails.
- Anatomía animal y exoanatomía.
- Texturas y detalles de superficie.
- Creación y aplicación de paletas de color.
- Técnicas de photobashing para criaturas.

Módulo 3

Escultura Digital con Zbrush

Este módulo sumerge a los estudiantes en el mundo del modelado orgánico utilizando Zbrush. Desde técnicas básicas de sculpting hasta dinámicas como dynamesh y polygroups, aprenderemos a modelar personajes y criaturas en 3D incluyendo sesiones de retopología, posado, y render final con Keyshot, complementando el proceso con técnicas de overpaint en Photoshop.

- Introducción a técnicas de sculpting.
- Uso de dynamesh y pinceles.
- Polygroups, subtools, y máscaras.
- Retopología y preparación de modelos.
- Renderizado con Keyshot.
- Overpaint para detalles finales.

Módulo 4

Diseño de Objetos y Escenarios

Focalizado en el diseño de objetos, vehículos y escenarios, este módulo enseña a los estudiantes cómo utilizar Zbrush para modelar elementos hardsurface. Se explorarán técnicas específicas como el uso de Zmodeler, Imm brushes, y live booleans para crear estructuras complejas y detalladas. Se enseñará el proceso de renderizado en Keyshot y sesiones de overpaint para realzar los detalles.

- Modelado hardsurface en Zbrush.
- Técnicas con Zmodeler e Imm brushes.
- Uso de live booleans para detalles.
- Renderizado de objetos en Keyshot.
- Integración de elementos en escenas.
- Overpaint para efectos finales.

Módulo 5

Concept Art Avanzado

Este módulo se enfoca en la creación de entornos artificiales y la narrativa visual a través del concept art. Los estudiantes aplicarán técnicas avanzadas de Zbrush para levantar terrenos y diseñar entornos complejos, utilizando herramientas como Nanomesh y Noise para añadir detalles y texturas. Se introducirán conceptos clave de narrativa visual, enseñando a los estudiantes a crear atmósferas.

- Diseño avanzado de entornos en Zbrush.
- Técnicas para texturas y terrenos.
- Creación de atmósferas con Keyshot.
- Principios de narrativa visual en entornos.
- Uso de color y luz para ambientación.
- Preparación de portafolios de concept art.

Módulo 6

Introducción a 3ds Max

Este módulo ofrece una inmersión profunda en 3ds Max, una de las herramientas más potentes y versátiles en el mundo del diseño 3D. Desde la interfaz hasta la creación de modelos básicos, los estudiantes aprenderán las técnicas esenciales para empezar a dar vida a sus ideas. Se enfocará en modelado, texturizado básico, y nociones preliminares de iluminación y renderizado.

- Navegación e interfaz de 3ds Max.
- Modelado básico y avanzado.
- Introducción al texturizado.
- Principios de iluminación.
- Conceptos básicos de renderizado.
- Optimización de modelos para juegos.

Módulo 7

Texturizado y Materiales

En este módulo, los estudiantes explorarán Substance Painter, aprendiendo a crear texturas realistas y estilizadas para sus modelos 3D. Cubrirá desde la preparación de los modelos para el texturizado hasta técnicas avanzadas para aplicar detalles y efectos. El curso se enfoca en el desarrollo de habilidades para pintar texturas directamente sobre los modelos, creando materiales complejos.

- Preparación de modelos para texturizado.
- Creación y aplicación de materiales.
- Pintura de texturas y detalles.
- Uso de capas y máscaras.
- Exportación de texturas para videojuegos.
- Integración con motores de juego.

Módulo 8

Entornos 3D para Videojuegos

Este módulo se centra en la creación de entornos tridimensionales completos dentro de 3ds Max. Desde el diseño conceptual hasta la ejecución final, los estudiantes aprenderán a modelar terrenos, construcciones y elementos naturales, prestando especial atención a la optimización para videojuegos. Se explorarán técnicas para crear atmósferas envolventes.

- Diseño y modelado de terrenos.
- Construcción de estructuras y edificios.
- Vegetación y elementos naturales.
- Optimización de escenas para juegos.
- Iluminación y atmósfera de entornos.
- Técnicas de renderizado para revisión.

Módulo 9

Animación 3D para Videojuegos

Abordando el mundo de la animación, este módulo enseña a los estudiantes cómo dar vida a personajes y objetos dentro de 3ds Max. Aprenderán las técnicas de rigging para preparar modelos para animación, seguido de lecciones prácticas sobre animación de personajes y elementos interactivos en entornos de juego, así como ciclos de caminata y animaciones faciales.

- Fundamentos de rigging y skinning.
- Animación de personajes y objetos.
- Ciclos de caminata y movimiento.
- Animaciones faciales y expresiones.
- Exportación de animaciones.
- Integración con Unreal Engine.

Módulo 10

Integración en Unreal Engine

Este módulo enseña a los estudiantes a integrar sus modelos, texturas, y animaciones en Unreal Engine. Aprenderán a montar escenas completas, trabajar con iluminación dinámica y estática, y aplicar materiales y texturas en el motor. Además, se introducirán conceptos de programación visual con Blueprints para añadir interactividad a los proyectos.

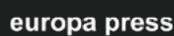
- Importación de activos 3D a Unreal.
- Configuración de materiales y texturas.
- Iluminación en Unreal Engine.
- Introducción Blueprints para interactividad.
- Montaje de escenas y niveles.
- Tips para optimización en videojuegos.

La Bolsa de Empleo que realmente funciona

Conectamos a las mejores empresas de la industria con nuestros alumnos.

Estamos más que orgullosos de tener una Bolsa de Empleo y Prácticas con más de 1.400 empresas que buscan el talento profesional entre nuestros alumnos publicando cientos de ofertas en nuestra plataforma, pero estamos aún más orgullosos de poder ayudarte a encontrar tu primer empleo o a dar un paso más en tu empleo actual.

En Trazos encontrarás a un equipo de personas que vela por el acceso de nuestros alumnos al mundo laboral, ofreciendo orientación laboral, para elaborar tu CV o crear tu portfolio. Una plataforma donde te ayudamos a prepararte para tus futuras entrevistas de trabajo y que está totalmente adaptada a tus necesidades. Todo esto es la Bolsa de Empleo de Trazos.



TRAZOS

Cuesta San Vicente 4
28008 Madrid – ESPAÑA

Horario de 09:00 a 15:00 y de 16:00 a 22:00

 (+34) 91 215 90 20

 info@trazos.net